

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di TKIT Auladuna Kota Bengkulu, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A4 yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 15 -23 Januari 2014 dilaksanakan selama 2 siklus. Siklus 1 dilakukan 3 kali pertemuan dan siklus 2 dilakukan 3 kali pertemuan. Sistem pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah sistem pembelajaran kelompok.

1. Deskripsi siklus 1

a. Pertemuan pertama siklus 1

1. Perencanaan

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu tanggal 15 Januari 2014, dengan tema binatang dan sub tema binatang peliharaanku, RKH. Pada(lampiran) Apek berdasarkan sosial yang diamati adalah kemampuan mengikuti aturan bermain, sabar menunggu giliran, kerja sama, sikap ramah.

2. Pelaksanaan

53

No	Kegiatan	Media yang digunakan	Alat pengumpul data
1	Bermain kelompok dengan judul “tepuk konsentrasi”		Lembar observasi dan kamera
	Bermain kelompok dengan judul “ ayo cari kawan”		
	Bermain kelompok dengan judul “ ayo bermain hula hop”	Hula hop	

Tabel 4.1 kegiatan bermain

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti mengajak anak-anak berkumpul dengan posisi duduk bersama dan mengajak anak-anak berdo’a bersama kemudian dilanjutkan bernyanyi dengan tema kasih sayang sesama teman, menjelaskan mengenai kegiatan bermain yang menarik, serta melakukan tanya jawab siapa teman yang paling disukai.

Tanya jawab ini dilakukan untuk mengetahui jumlah teman akrab yang dimiliki selama disekolah.

Selanjutnya peneliti menjelaskan kegiatan bermain pada hari ini berjudul “tepuk konsentrasi” lalu peneliti memberikan contoh dan menjelaskan dengan detail cara permainannya, selanjutnya anak-anak diajak melingkar kemudian sambil bernyanyi dan bertepuk tangan sambil mengucapkan syair “konsentrasi, konsentrasi dimulai, dimulai dari(peneliti

menunjuk salah satu anak sambil menyebutkan nama anak tersebut namanya harus menyebutkan nama temannya yang lain, dan seterusnya. Kemudian, setelah semua anak sudah disebut namanya maka anak-anak diajak bernyanyi bersama dengan lagu yang mereka sukai. Agar anak tidak bosan, maka peneliti mengajak bermain “konsentrasi” dengan menyebutkan nama buahan, dengan tetap menunjuk temannya untuk menyebutkan nama buahan yang lain.

Selanjutnya peneliti dan observer mengamati jalannya kegiatan bermain kelompok dengan melihat kemampuan sosial anak dalam hal mengikuti aturan bermain, kemampuan melaksanakan permainan, kerja sama dengan teman kelompok, sabar menunggu giliran. Setelah selesai kegiatan bermain kelompok, peneliti mengajak anak berdiskusi mengenai kegiatan bermain yang telah dilakukan, anak-anak disuruh menceritakan pengalaman mereka ketika bermain “konsentrasi” peneliti menanyakan siapa anak yang paling keras suaranya menyebutkan nama temannya, siapa anak yang hafal semua nama temannya, dan sebagainya.

3. Observasi

Pada tahap ini mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan pertama menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil analisis yang diperoleh peneliti dan teman sejawat, dari lembar observasi aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.2 Hasil pengamatan Anak Siklus I Pertemuan I

Aspek yang Dinilai	kriteria	Hasil		Indikator Keberhasilan 75%
		F	%	
Anak dapat Mengikuti Aturan bermain	Baik	10	46	46% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	6	27	
	Kurang	6	31	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Sabar Menunggu Giliran	Baik	6	27	27% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	5	23	
	Kurang	11	50	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Kerjasama dengan teman	Baik	6	27	27% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	7	32	
	Kurang	9	41	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Ramah Dengan Teman	Baik	6	27	27% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	7	32	
	Kurang	9	41	
Jumlah		22	100	

Pada Pertemuan Pertama ini dilihat dari Deskripsi hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dan Teman sejawat bahwa perkembangan kemampuan anak yang meliputi aspek kemampuan mengikuti aturan bermain

(sesuai tema) mendapat kriteria baik 10 orang anak dengan persentase 46%, dan mendapat kriteria cukup 6 orang anak dengan persentase 27%, dan mendapat kriteria kurang 6 orang anak dengan persentase 27%.

Pada aspek kemampuan sabar menunggu giliran yang mendapat kriteria baik 6 orang anak dengan persentase 27%, dan mendapat kriteria cukup mendapat 5 orang anak dengan persentase 23%, dan kriteria kurang mendapat 11 orang anak dengan persentase 50%.

Pada aspek kerja sama dengan teman yang mendapat kriteria baik 6 orang anak dengan persentase 27%, dan mendapat kriteria cukup 7 orang anak dengan persentase 32%, dan mendapat kriteria kurang 9 orang anak dengan persentase 41%.

Pada aspek sikap ramah yang mendapat kriteria baik 6 orang anak dengan persentase 27%, dan mendapat kriteria cukup 7 orang anak dengan persentase 32%, dan mendapat kriteria kurang 9 orang anak dengan persentase 41%.

1. Refleksi Siklus I pertemuan I

Pada pertemuan pertama ini meningkatkan kemampuan sosial anak masih sangat tidak baik, hal ini dapat dilihat dari aspek kemampuan mengikuti aturan bermain hanya mencapai 45%, lebih banyak adalah anak sangat senang bermainrs sama-sama, sabar menunggu giliran hanya mencapai 27%, dan kerja sama dalam bermain kelompok hanya mencapai

27%. Dan ramah dengan teman hanya mencapai 27%, kelemahannya anak masih kurang mengerti dalam peraturan bermain.

Dari hasil observasi yang telah diuraikan, diketahui bahwa hasil pelaksanaan pertemuan pertama hampir semua anak belum bisa melakukan aturan bermain, sabar menunggu giliran, kerja sama, ramah dengan teman. Masih banyak anak yang masih bingung dalam melakukan kegiatan bermain kelompok yang disebabkan peneliti kurang detail menjelaskan bentuk kegiatan bermain kelompok tersebut, anak cenderung merasa bosan karena kegiatan bermain kelompok tersebut dilakukan berulang-ulang dalam suatu hari dan durasi waktu yang lama, dan beberapa anak belum tertarik untuk ikut bermain karena lebih senang menjadi penonton dari pada menjadi pemain.

Hal hal yang harus diperbaiki oleh peneliti untuk siklus selanjutnya yaitu: menjelaskan secara rinci mengenai bentuk kegiatan bermain kelompok yang dilaksanakan, mencari bentuk permainan yang lebih menarik dan berbeda dari permainan sebelumnya dan tentunya dengan durasi waktu yang lebih singkat .

b. Siklus I Pertemuan II

2. Perencanaan

Pertemuan kedua dilakukan pada hari kamis tanggal 16 Januari 2014, dengan tema binatang dan sub tema binatang

peliharaanku, RKH pada (lampiran). Aspek berdasarkan sosial anak, anak mengikuti aturan bermain, sabar menunggu giliran, kerja sama, ramah dengan teman.

3. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan bermain dilakukan, peneliti mengabsen anak dan mengajak anak berdo'a bersama kemudian dilanjutkan dengan apaesepsi kegiatan bermain kemarin. Selanjutnya peneliti menjelaskan kegiatan bermain pada hari ini berjudul "ayo cari kawan" dan memberikan contoh permainan sambil mengajarkan lagu "apa kabar kawan" sambil berpasangan dengan observer kemudian anak-anak disuruh mencari pasangannya masing-masing, sambil berhadapan dan melakukan gerakan tepuk, bersalaman, melompat, dan berkeliling sambil bernyanyi "halo....3x apa kabar kawan.....tepek kana tepuk kiri gembira bersama lompat kanan lompat kiri kedip-kedip mata, putar.....3x cari yang lain (peneliti meneriakkan angka 3) kemudian anak-anak mencari teman 3 orang, Begitu seterusnya. Peneliti mengarahkan anak-anak untuk bergantian pasangan denmgan teman yang lain.

Selanjutnya peneliti dan observer mengamati jalannya kegiatan bermain kelompok dengan melihat kemampuan sosial anak dalam mengikuti aturan bermain, setelah selesai kegiatan bermain kelompok, peneliti mengajak anak-anak berdiskusi mengenai kegiatan bermain yang telah dilakukan, anak-anak disuruh menceritakan pengalaman mereka ketika bermain kelompok.

4. Observasi

Pada tahap ini mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan kedua menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil analisis yang diperoleh peneliti dan teman sejawat, dari lembar observasi aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil pengamatan Anak Siklus I Pertemuan II

Aspek yang Dinilai	Riteria	Hasil		Indikator Keberhasilan
		F	%	
Anak dapat Mengikuti Aturan bermain	Baik	11	55	55% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	6	25	
	Kurang	5	20	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Sabar Menunggu Giliran	Baik	9	41	41% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	6	27	
	Kurang	7	32	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Kerjasama dengan teman	Baik	8	36	36% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	7	32	
	Kurang	7	32	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Ramah Dengan Teman	Baik	8	36	36% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	7	32	
	Kurang	7	32	
Jumlah		22	100	

Pada pertemuan kedua ini dilihat dari deskripsi hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dan teman sejawat bahwa meningkatkan kemampuan anak yang meliputi aspek kemampuan mengikuti aturan bermain mendapat kriteria baik 11 orang anak dengan persentase 55%, dan mendapat kriteria cukup 8 orang anak dengan persentase 25%, dan mendapat kriteria kurang 3 orang anak dengan persentase 20%.

Pada aspek sabar menunggu giliran yang mendapat kriteria baik 9 orang anak dengan persentase 41%, dan mendapat kriteria cukup 6 orang anak dengan persentase 27%, dan mendapat kriteria kurang 7 orang anak dengan persentase 32%.

Pada aspek kerja sama dengan teman dalam bermain kelompok yang mendapat kriteria baik 8 orang anak dengan persentase 36%, dan mendapat kriteria cukup 7 orang anak dengan persentase 22%, dan mendapat kriteria kurang 7 orang dengan persentase 32%.

Pada aspek kerja sama dengan teman yang mendapat kriteria baik 8 orang anak dengan persentase 36%, dan mendapat kriteria cukup 7 orang anak dengan persentase 32%, dan mendapat kriteria kurang 7 orang anak dengan persentase 32%.

5. Refleksi Siklus 1 pertemuan II

Pada pertemuan kedua ini kemampuan meningkatkan sosial anak melalui kelompok bermain anak masih kurang, hal ini dapat dilihat dari aspek mengikuti aturan bermain hanya mencapai 55%, dan sabar menunggu giliran hanya mendapat 36%, dan kerja sama hanya mendapat 36%, dan ramah dengan teman kelompok hanya mendapat 36%, kelemahannya anak masih banyak mau menonton permainan saja belum mau ikut bermain, di samping itu guru kurang memotivasi mengenai kegiatan bermain kelompok.

Dari hasil observasi yang telah diuraikan, diketahui bahwa hasil pelaksanaan pertemuan kedua hampir semua anak belum bisa dikatakan berhasil dalam melakukan kegiatan bermain kelompok.

Hal-hal yang harus diperbaiki oleh peneliti untuk pertemuan selanjutnya yaitu: menjelaskan kegiatan dengan rinci dan memberikan contoh dengan tepat, serta melakukan pendekatan agar anak untuk mengajak anak bermain dengan semangat.

c. Siklus ke I pertemuan ke 3

1. Perencanaan

Pertemuan ketiga ini dilakukan pada hari jum'at 17 Januari 2014, tema pada pertemuan ini adalah binatang dengan sub tema binatang kesukaanku, kegiatan pada pertemuan ketiga ini yaitu bermain berlari didalam hula hop Pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan rekomendasi.

2. Pelaksanaan

Pada pertemuan ketiga sebelum kegiatan bermain dilakukan, peneliti mengajak anak berdoa bersama kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar masing-masing anak satu persatu, mengabsen anak yang tidak hadir, dan apersepsi kegiatan bermain kemaren. Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan bermain pada hari ini "ayo bermain hula hop" permainan kelompok ini menggunakan alat yang bentuknya bulat seperti lingkaran besar dan terbuat dari plastik sehingga aman digunakan oleh anak, peneliti juga menjelaskan bahwa

permainan ini diharapkan anak-anak menunggu giliran untuk bermain hula hop.

Selanjutnya peneliti memberikan contoh permainan tersebut, permainan diawali dengan membentuk kelompok kecil terdiri dari 4-5 anak. Setiap kelompok dimasukan kedalam hula hop tiap anak memegang pingiran hula hop, kemudian masing-masing kelompok berlari dalam hula hop mengikuti garis lurus yang sudah dibuat peneliti secara bergantian, ketika ada kelompok yang sedang berlari maka kelompok yang lain menonton sambil memberi semangat kelompok yang sedang berlari sambil menunggu giliran kemudian mencoba permainan ini dan apabila anak-anak sudah memahami permainan ini, peneliti membiarkan anak-anak bermain sendiri namun tetap diawasi dan diarahkan oleh peneliti sebelum permainan dimulai, peneliti memberikan pengarahan bahwa dalam permainan ini tidak dianjurkan untuk berlari. Kemudian peneliti memotivasi anak yang membereskan mainan yang sudah digunakan, dan sabar menunggu giliran.

Selanjutnya peneliti dan observer mengamati jalannya kegiatan bermain kelompok dengan melihat kemampuan sosial anak dalam hal mengikuti aturan bermain,

sabar menunggu giliran, kerja sama, ramah dengan teman setelah itu peneliti berdiskusi mengenai bermain yang telah dilakukan anak-anak disuruh menceritakan pengalaman mereka ketika bermain kelompok.

3. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Pengamatan anak siklus I dan pertemuan III

Aspek yang Dinilai	Kriteria	Hasil		Indikator Keberhasilan
		F	%	
Anak dapat Mengikuti Aturan bermain	Baik	12	55	55% yang mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	7	32	
	Kurang	3	14	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Sabar Menunggu Giliran	Baik	14	64	64% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	5	22	
	Kurang	3	14	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Kerjasama dengan teman	Baik	15	68	68% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	4	18	
	Kurang	3	14	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Ramah Dengan Teman	Baik	17	77	77% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	3	14	
	Kurang	2	9	
Jumlah		22	100	

Pada pertemuan ketiga ini dilihat dari deskripsi hasil penelitian ditelaah dilakukan peneliti dan teman sejawat bahwa kemampuan meningkatkan yang meliputi aspek mengikuti aturan bermain mendapat kriteria baik 12 orang dengan persentase 55%, dan mendapat kriteria cukup 7 orang dengan persentase 32%, dan mendapat kriteria kurang 3 orang dengan persentase 14%.

Pada aspek meningkatkan kemampuan sabar menunggu giliran yang mendapat kriteria baik 14 orang anak dengan persentase 64%, dan mendapat kriteria cukup 5 orang anak dengan persentase 22%, dan mendapat kriteria kurang 2 orang anak dengan persentase 14%.

Pada aspek meningkatkan kemampuan kerja sama dengan teman yang mendapat kriteria baik 15 orang anak dengan persentase 68%, dan mendapat kriteria cukup 4 orang anak dengan persentase 18%, dan mendapat kriteria kurang 3 orang anak dengan persentase 14%.

Pada aspek meningkatkan kemampuan ramah dengan teman yang mendapat kriteria baik 17 orang anak dengan persentase 77%, dan mendapat kriteria cukup 3 orang anak dengan persentase 14%, dan mendapat kriteria kurang 2 orang anak dengan persentase 9%.

Saran dari teman sejawat guna untuk memperbaiki aktivitas guru pada pertemuan selanjutnya adalah harus lebih membimbing dan memotivasi anak saat bermain kelompok.

5. Refleksi siklus I pertemuan ke III

Pada pertemuan ketiga ini meningkatkan kemampuan sosial anak dalam bermain kelompok anak masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari aspek kemampuan mengikuti aturan bermain 55%, pada aspek sabar menunggu giliran 32%, pada aspek kerja sama dengan teman 14%, dan kemampuan dalam ramah dengan teman 77%. Kelemahannya adalah karena masih ada beberapa anak yang tidak mau ikut aturan bermain kelompok.

Hal yang harus diperbaiki oleh peneliti untuk siklus selanjutnya yaitu: menjelaskan secara rinci mengenai bentuk kegiatan bermain kelompok yang dilaksanakan, mencari bentuk permainan yang lebih menarik dan berbeda dari permainan sebelumnya dan tentunya dengan durasi waktu yang lebih singkat agar anak tidak bosan, serta melakukan pendekatan individu kepada anak yang belum mau ikut bermain kelompok oleh sebab itu, perlu dilaksanakan siklus ke II untuk mencapai hasil yang optimal

1. Deskripsi siklus II

a. Siklus II pertemuan ke I

1. Perencanaan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 21 januari 2014, binatang dengan sub tema binatang kesukaanku pelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan rekomendasi pada siklus pertama.

2. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan bermain dilakukan peneliti mengajak anak berdoa bersama kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar masing-masing anak satu persatu, mengabsen anak yang tidak hadir dan apersepsi bermain kemarin. Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan bermain pada hari ini berjudul "ayo bermain hula hop", permainan kelompok ini menggunakan alat yang bentuknya bulat seperti lingkaran besar dan terbuat dari plastik sehingga aman digunakan oleh anak, peneliti menjelaskan juga bahwa dalam permainan ini diharapkan anak-anak antri menunggu giliran untuk bermain hula hop.

Selanjutnya peneliti memberikan contoh permainan tersebut permainan diawali dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 anak, setiap kelompok dimasukkan kedalam hula

hop, kemudian masing-masing kelompok berjalan dihula hop mengikuti garis yang sudah dibuat peneliti secara bergantian, ada kelompok berjalan maka kelompok lain boleh menonton sambil memberi semangat kepada kelompok yang sedang berjalan sambil menunggu giliran. Kemudian anak-anak mencoba permainan ini, apabila anak sudah memahami permainan ini maka peneliti membiarkan anak-anak bermain sendiri semua tetap diawasi dan diarahkan oleh peneliti. Sebelum permainan dimulai, peneliti memberikan pengarahan bahwa permainan ini dianjurkan berlari karena dikhawatirkan jatuh karena ruang geraknya sempit, kemudian peneliti motivasi lagi untuk sabar menunggu giliran.

Selanjutnya peneliti dan observasi mengamati jalannya kegiatan bermain kelompok dengan melihat kemampuan sosial anak dalam hal mengikuti aturan bermain, kerja sama, sabar menunggu giliran dan ramah dengan teman setelah itu peneliti berdiskusi mengenai kegiatan bermain yang sudah dilakukan anak-anak disuruh menceritakan pengalaman mereka ketika bermain kelompok.

3. Observasi

Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan pertama dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.5 Hasil pengamatan Anak Siklus II Pertemuan I

Aspek yang Dinilai	Riteria	Hasil		Indikator Keberhasilan
		F	%	
Anak dapat Mengikuti Aturan bermain	Baik	19	86	86% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	3	14	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Sabar Menunggu Giliran	Baik	17	77	77% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	4	18	
	Kurang	1	5	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Kerjasama dengan teman	Baik	17	77	77% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	5	23	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Ramah Dengan Teman	Baik	16	73	73% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	6	27	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	

Pada pertemuan pertama siklus kedua ini dilihat dari diskripsi hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dan teman sejawat bahwa meningkatkan kemampuan anak yang meliputi aspek sabar menunggu

giliran yang mendapat kriteria baik 19 orang anak dengan persentase 86%, dan mendapat kriteria cukup 3 orang anak dengan persentase 14%, dan tidak ada lagi yang mendapat kriteria kurang.

Pada aspek sabar menunggu giliran yang mendapat kriteria baik 17 orang anak dengan persentase 77%, dan yang mendapat kriteria cukup 4 orang anak dengan persentase 18%, dan yang mendapat kriteria kurang 1 orang anak dengan kriteria 5%.

Pada aspek kerja sama dengan teman yang mendapat kriteria baik 17 orang anak dengan persentase 77%, dan mendapat kriteria cukup 5 orang anak dengan persentase 23%, dan kriteria kurang tidak ada lagi.

Pada aspek sikap ramah dengan teman yang mendapat kriteria baik 16 orang anak dengan persentase 72%, dalam aspek ini tidak ada anak yang mendapat kriteria kurang.

Saran dari teman sejawat guna untuk memperbaiki aktivitas guru pada pertemuan selanjutnya adalah guru harus lebih membimbing atau memotivasi atau memberi pengarahan kepada anak bermain kelompok.

.Refleksi siklus II Pertemuan I

Pertemuan pertama siklus kedua ini kemampuan sosial anak sudah baik, hal ini dapat dilihat dari aspek kemampuan mengikuti aturan bermain mencapai 86%, pada aspek sabar menunggu giliran mencapai 77%, aspek kerja sama mencapai 77%, dan aspek ramah

dengan teman 72%, kelemahannya adalah anak masih ada anak belum ramah sama temannya. Keuntungannya adalah anak semakin antusias dalam bermain kelompok.

Dari hasil analisis siklus perama dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan ada aspek yang belum mencapai standar indikator keberhasilan karena masih ditemukan kendala dalam pelaksanaannya dan hasilnya belum maksimal, sehingga peneliti masih perlu untuk melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

b. Siklus II pertemuan ke II

1. Perencanaan

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari selasa 22 januari 2014 tema pada pertemuan ini adalah binatang dengan sub tema binatang kesukaanku, pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan rekomendasi pada pertemuan pertama, proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan cara membimbing pada anak yang kena sulitan dalam bermain, dan memotivasi

4. Pelaksanaan

Sama dengan pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan mengajak anak berdo'a bersama kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar masing-masing anak satu persatu, mengabasen anak yang tidak hadir dan apersepsi kegiatan bermain kemaren.

Selanjutnya peneliti menjelaskan kepada anak tentang kegiatan bermain pada hari ini berjudul “ayo cari kawan” dan memberikan contoh permainan sambil mengajarkan lagu “ apa kabar kawan” sambil berpasangan dengan observer, kemudian anak-anak disuruh mencari pasangan masing-masing, sambil berhadapan dan melakukan gerakan tepuk, bersalaman, melompat, dan berkeliling kemudian sambil bernyanyi”halo...3x apa kabar kawan...tepuk kana tepuk kiri gembira bersama ...lompat kana lompat kiri kedip-kedip mataputar3x cariyang lain (peneliti meneriakan angka 3) kemudian anak-anak langsung mencari teman 3 orang, begitu seterusnya peneliti mengarahkan anak-anak untuk bergantian pasangan dengan teman yang lain.

Selanjutnya peneliti dan observer mengamati jalannya kegiatan bermain kelompok dengan melihat kemampuan sosial anak dalam hal mengikuti aturan bermain, melaksanakan permainan kerja sama dengan teman sekelompok, interaksi teman kelompok mau sabar menunggu giliran, ramah dengan teman, dan anak membereskan mainan setelah bermain.

4. Observasi

Pada tahap ini mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan pertama dengan

menggunakan lembar observasi yang dipersiapkan. Hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 hasil pengamatan anak siklus II pertemuan II

Aspek yang Dinilai	Riteria	Hasil		Indikator Keberhasilan
		F	%	
Anak dapat Mengikuti Aturan bermain	Baik	19	86	86% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	3	14	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Sabar Menunggu Giliran	Baik	17	77	77% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	4	18	
	Kurang	1	5	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Kerjasama dengan teman	Baik	18	82	82% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	4	18	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Ramah Dengan Teman	Baik	18	82	82% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	4	8	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	

Pada pertemuan kedua siklus ke dua ini dilihat dari deskripsi hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dan teman sejawat bahwa meningkatkan kemampuan anak yang meliputi aspek kemampuan mengikuti aturan bermain yang mendapat kriteria baik 19 orang anak, dengan persentase 86%, dan mendapat kriteria cukup 3 orang anak dengan persentase 14%, .

Pada aspek kemampuan sabar menunggu giliran yang mendapat kriteria baik 17 orang anak dengan persentase 77%, dan kriteria cukup 4 orang anak dengan persentase 18%, dan kriteria kurang 1 orang anak dengan persentase 5%.

Pada aspek kemampuan kerja sama dengan teman yang mendapat kriteria baik 18 dengan persentase 82%, dan kriteria cukup 4 orang anak dengan persentase 18%, tidak terdapat lagi anak kriteria kurang.

Pada aspek kemampuan ramah dengan teman yang mendapat kriteria baik 18 orang anak dengan persentase 82%, dan kriteria cukup 4 orang anak dengan persentase 18%. Saran dari teman sejawat guna untuk memperbaiki aktivitas guru pada pertemuan selanjutnya, guru harus lebih membimbing dan memotivasi atau memberi semangat saat bermain.

5. Refleksi siklus II pertemuan II

Pada pertemuan kedua siklus kedua ini meningkatkan kemampuan sosial anak sudah baik, hal ini dapat dilihat dari aspek kemampuan mengikuti aturan bermain 86%, pada aspek sabar menunggu giliran mencapai 77%, dan aspek kerja sama mencapai 81%, dan pada aspek ramah dengan teman mencapai 81%. Kelemahannya masih ada anak-anak yang belum mau kerja sama

dengan teman, keuntungannya adalah rata-rata anak tidak merasa bosan dengan permainan karena sudah menggunakan media.

Dari hasil observasi bahwa hasil pelaksanaan pertemuan kedua pada siklus kedua ini anak-anak sudah banyak mengalami peningkatan dalam melakukan kegiatan, refleksi mengenai kemampuan mengikuti aturan bermain, sabar menunggu giliran, kerja sama, ramah dengan teman.

Berdasarkan hasil refleksi antara peneliti dan teman sejawat dikemukakan beberapa rekomendasi sebaiknya dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu:

1. Menjelaskan secara rinci mengenai bentuk kegiatan bermain kelompok yang dilaksanakan
2. Mencari bentuk permainan yang lebih menarik dan berbeda pada permainan sebelumnya dan tentunya durasi yang lebih singkat.

c. Siklus II pertemuan ke III

1. Perencanaan

- a. Menentukan rencana pembelajaran yaitu metode yang akan digunakan pada tindakan siklus II
- b. Menentukan metode bermain kelompok yang berbeda dari siklus I sehingga lebih menarik bagi anak

c. Menentukan tema yang akan diterapkan dalam metode bermain kelompok yang disesuaikan dengan satuan pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Setelah anak berkumpul dan cukup tenang, kegiatan diawali dengan mengajak berdo'a bersama kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak yang tidak hadir, dan aperspsi kegiatan bermain kemarin. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan bermain hari ini berjudul "ayo membuat menara tinggi" peneliti menjelaskan secara rinci kegiatan bermain pada hari ini. Permainan ini menggunakan balok dengan berbagai bentuk geometri dengan ukuran yang tidak terlalu besar dan aman bagi anak, setiap kelompok bisa membuat menara tinggi mungkin dari balok tersebut.

Sebelum permainan dimulai seperti biasa peneliti memberikan arahan kepada anak-anak bermain dengan baik, tidak mendorong teman, sabar menunggu giliran dan bersama-sama membereskan balok yang sudah digunakan dan memberi motivasi agar mampu membuat menara tinggi dari balok.

Permainan ini terdiri dari dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-10 anak, setiap kelompok, setiap kelompok bervariasi dengan rapi masing-masing kelompok akan diberi balok dengan berbagai bentuk geometri, yang diletakan dibarisan masing-masing kelompok.

Selanjutnya peneliti akan memberi aba-aba 1,2,3 masing-masing anggota kelompok secara bergantian mengambil balok yang sudah disediakan, kemudian menyusun membuat menara secara bergantian dengan teman sekelompoknya, balok yang diambil satu saja, dan harus menunggu giliran teman yang sudah mengambil balok.

Tabel 4.7 siklus II pertemuan III

Aspek yang Dinilai	Riteria	Hasil		Indikator Keberhasilan
		F	%	
Anak dapat Mengikuti Aturan bermain	Baik	20	91	91% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	2	9	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Sabar Menunggu Giliran	Baik	21	95	95% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	1	5	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Kerjasama dengan teman	Baik	20	91	91% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	2	9	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	
Anak dapat Ramah Dengan Teman	Baik	20	91	91% yang sudah mencapai indikator keberhasilan
	Cukup	2	9	
	Kurang	-	-	
Jumlah		22	100	

Pada pertemuan ketiga siklus ini dilihat dari deskripsi hasil peneliti yang telah dilakukan peneliti dan teman sejawat bahwa meningkatkan kemampuan anak yang meliputi aspek kemampuan mengikuti aturan bermain mendapat kriteria baik 20 orang anak 91%, yang mendapat

kriteria cukup 2 orang anak dengan persentase 9%, pada aspek ini tidak terdapat anak yang mendapat kriteria kurang.

Pada aspek sabar menunggu giliran yang mendapat kriteria baik 21 orang anak dengan persentase 95%, dan kriteria cukup 1 orang anak dengan persentase 5%. Pada aspek ini tidak terdapat anak yang mendapat kriteria kurang.

Pada aspek kerja sama dengan teman yang mendapat kriteria baik 20 orang anak dengan persentase 91%, dan kriteria cukup 2 orang anak dengan persentase 9%, pada aspek ini juga tidak terdapat anak yang mendapat kriteria kurang.

Pada aspek ramah dengan teman yang mendapat kriteria baik 20 orang dengan persentase 90%, dan kriteria cukup 2 orang anak dengan persentase 2%. Pada aspek ini tidak terdapat anak yang mendapat kriteria kurang. Secara permainan ini pada mengikuti aturan bermain (sosial) yang persentase 95% dengan kriteria baik, pada pertemuan ketiga ini sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian.

6. Refleksi siklus II pertemuanIII

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat pertemuan ketiga ini dapat diketahui bahwa keempat aspek kemampuan sosial anak yaitu meliputi anak mengikuti aturan bermain, dan kemampuan anak sabar menunggu giliran, anak kerja sama dengan teman, dan anak ramah

dengan teman sudah meencapai target ketuntasan 90% baik. Hal ini berarti melalui metode bermain kelompok dalam meningkatkan kemampuan sosial anak telah berhasil diterapkan pada siklus kedua.

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan pada pertemuan ketiga secara masukan-masukan dari teman sejawat maka dicari alternatif pemecahan masalah yang dianggap dapat meningkatkan hasil pembelajaran kemampuan dalam bekerja sama dengan teman dan ramah dengan teman.

3. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklis I dan Siklus II

Melalui hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa melalui metode bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak yang diterapkan pada kelompok A4 di TKIT Auladuna kota Bengkulu. Hal ini dilihat meningkatnya persentase keberhasilan anak dari beberapa siklus yang telah dilakukan. Untuk melihat peningkatan tersebut, ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan II

Aspek	Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%
Anak mengikuti aturan bermain	12	54	20	90
Anak sabar menunggu giliran	14	63	21	95
Anak kerja sama dengan teman	15	68	20	90
Anak sikap ramah dengan teman	17	77	20	90
Rata rata persentase		70%		90%

Berdasarkan tabel diatas untuk kemampuan sosial anak diperoleh data pada siklus I rata-rata persentase kemampuan mengikuti aturan bermain yaitu 70% dengan kriteria baik, dan pada siklus II rata-rata persentase kemampuan mengikuti aturan bermain yaitu: 90% dengan kriteria baik. Dalam aspek pertama kemampuan dalam bermain kelompok mengikuti aturan bermain pada siklus pertama sudah ditemukan 12 orang anak yang mendapat kriteria baik, namun pada siklus kedua terdapat 19 orang anak yang mendapat nilai baik dengan persentasenya juga meningkat dari siklus sebelumnya.

Pada aspek kedua kemampuan dalam sabar menunggu giliran, pada siklus pertama ada 14 orang anak mendapat kriteria baik,

namun pada siklus kedua 17 orang anak yang terdapat nilai baik dan persentase juga meningkat dari siklus sebelumnya, sedangkan pada aspek kemampuan kerja sama pada siklus pertama sudah ditemukan 15 orang anak yang mendapat nilai baik, dan pada siklus kedua terdapat 20 orang anak mendapat kriteria baik dan persentase meningkat dari siklus sebelumnya.

Berdasarkan tabel untuk aspek mengikuti aturan bermain pada siklus I yaitu 54% dengan kriteria baik kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 90% dengan kriteria baik, artinya menjadi peningkatan sebesar 40% ini berarti kegiatan mengikuti aturan bermain kelompok dapat meningkat karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Sementara hasil untuk anak yang mampu sikap ramah dengan teman pada siklus I yaitu 77%, dengan kriteria baik kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 90%, dengan kriteria baik artinya terjadi peningkatan 12%, ini berarti kegiatan bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan anak sikap ramah dengan teman karena telah mencapai standar indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Selanjutnya hasil kemampuan kerja sama pada siklus 68%, dengan kriteria baik, kemudian siklus ke 2 meningkat menjadi 90%, dengan kriteria penilaian baik, artinya terjadi peningkatan 20%, ini

kegiatan kelompok bermain dapat meningkat kemampuan kerja sama dengan teman karena telah mencapai standar indikator keberhasilan yang telah ditetapkan 75%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa kemampuan mengikuti aturan bermain, kemampuan sabar menunggu giliran, kerja sama dengan teman, ramah dengan teman yang telah diteliti pada siklus telah mengalami peningkatan. Selain itu pada peneliti ini standar indikator keberhasilan anak sudah mencapai kriteria baik, sehingga dalam penelitian ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa dari penelitian sudah berhasil, terbukti bahwa melalui metode bermain kelompok dapat meningkatkan sosial anak, dan dengan demikian penelitian tindakan kelas ini peneliti cukupkan sampai siklus ke 2.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian tentang pembelajaran pada kegiatan bermain kelompok khususnya mengikuti aturan bermain, kemampuan sabar menunggu giliran, kerja sama dengan teman, ramah dengan teman pada kelompok A4.

Meningkatkan hasil kemampuan sosial anak kelompok A4 terutama

Kemampuan mengikuti aturan bermain, sabar menunggu giliran , kerja sama, ramah sikap ramah dengan teman didukung jug oleh beberapa faktor temuan peneliti, sewaktu melaksanakan penelitian dilapangan diantaranya yaitu:

1. Peran aktif guru atau peneliti dalam memberikan penjelasan kegiatan pembelajaran berlangsung dan pemberian stimulus selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Kelengkapan peralatan yang dibutuhkan saat melakukan pembelajaran.
3. Meningkatkan pembimbingan bagi anak yang mengalami kesulitan
4. Selalu membuat anak agar termotivasi dalam melakukan kegiatan bermain
5. Memberikan penguatan kepada anak agar anak tidak saling mengganggu.
6. Memberikan pujian kepada anak yang melakukan kegiatan.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 20 orang anak yang mengalami meningkatkan kemampuan semua aspek sosial anak yang menjadi fokus penelitian yaitu paada aspek mengikuti aturan bermain, sabaar menuggu giliran, kerja sama, rsikap ramah dengan teman anak-anak tersebut adaalah Dihan, Diva, Ara, Daaffa, Falah,

Firaas, Aulia, Kevin, Raihan, Marwah, Athiroh, Kasih, Zera, Queen, Bilqist, Nadzif, Azzam, dengan kriteria baik, didapatkan informasi bahwa ke dua puluh anak tersebut umurnya sudah mencapai 5 tahun, dan hal ini juga sejalan dengan peraturan pemerintah mengenai standar perkembangan anak yang tertuang dalam permendiknas 58 tahun 2009 yang menyatakan setiap umur berbeda-beda perkembangan.

Pada pertemuan ketiga siklus kedua masih ada 2 orang anak yang mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu Ojan persentasenya 70%, dan fadel persentase 70%, persentase keberhasilan kedua anak ini masih dibawah standar indikator keberhasilan 75%.

Pertama yaitu Ojan dan Fadel persentase keberhasilannya hanya mencapai 70%, dikarenakan saat kegiatan bermain berlangsung anak ini kurang konsentrasi, informasi yang didapat oleh peneliti melalui teman sejawat bahwa kedua anak ini rata-rata berasal dari tingkat perikonomian cukup kedua orang tuanya masih cukup semua, umur mereka 5 tahun, namun kurang perhatian dari orang tua dan menyerahkan sepenuhnya kepihak sekolah.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum kegiatan

bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Sedangkan secara khusus mengikuti aturan bermain, sabar menunggu giliran, kerja sama, sikap ramah dapat meningkatkan melalui kegiatan bermain kelompok, sehingga peneliti ini membuktikan bahwa kemampuan sosial anak dapat meningkatkakan melalui metode bermain kelompok.

C. Keterbatasan peneliti

Dalam penelitian ini agar nantinya tidak terlalu luas dan tidak mengalami penyimpangan maka peneliti membatasi hanya pada kemampuan mengikuti aturan bermain, sabar menunggu giliran, kerja sama dengan teman, sikap ramah sama teman saja pada kelompok A4 TKIT Auladuna kota Bengkulu.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak terutama kemampuan mengikuti aturan bermain, kemampuan sabar menunggu giliran, kerja sama dengan teman, sikap ramah dengan teman, hal ini dapat dilihat pada siklus kesatu hasil pengamatan pada aspek mengikuti aturan bermain mencapai 54%, pada aspek sabar menunggu giliran 63%, pada aspek kerja sama dengan teman mencapai 68%, pada aspek sikap ramah dengan teman mencapai 77%. Dan siklus kedua hasil pengamatan pada aspek mengikuti aturan bermain mencapai 90%, pada aspek sabar menunggu giliran 95%, pada aspek kerja sama dengan teman mencapai 90%, pada aspek sikap ramah dengan teman mencapai 90%.

B. Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan teknis analisis yang telah diuraikan maka beberapa saran yang dapat disampaikan peneliti yaitu:

1. Untuk lembaga sekolah agar memfasilitasi ruangan tempat bermain serta alat permainan edukatif yang memadai bagi anak, misanya halaman yang luas dan aman bagi anak-anak alat permainan (APE) yang mendukung bagi anak dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Untuk guru TK diharapkan lebih sering menerapkan metode bermain kelompok yang menarik dan kreatif agar anak-anak tidak merasa jenuh dan bosan pada setiap kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak adalah bermain sambil belajar. Selain itu guru harus mengembangkan potensi akademis anak juga dituntut mampu mengembangkan kemampuan pribadi anak terutama perkembangan sosialnya.



YAYASAN PENDIDIKAN SOSIAL & DA'WAH AL FIDA'
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU
AULADUNA

Jalan Semeru No. 27 RT. 04/01 Sawah Lebar Bengkulu Telp. (0736) 23064

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/178/TK/PAUD IT AULADUNA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu (PAUD IT) AULADUNA Kota Bengkulu, menerangkan bahwa :

Nama : Relisty
NPM : A11111161
Jurusan : PGTK
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan Penelitian di PAUD IT AULADUNA Kota Bengkulu dengan Judul "Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak melalui Metode Bermain Kelompok di Kelas A4 TKIT AULADUNA Kota Bengkulu" dari tanggal 15 Januari s/d 15 Februari 2014.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 04 April 2014

Kepala Sekolah,



NIPY. 17 2 010793 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A

Telepon (0736) 21170. Psw. 203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186

Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: dekanat.fkip@unib.ac.id

Nomor : 5469 /UN30.3/PL/2013
Lamp : 1 (satu) Expl Proposal
Perihal : Izin Penelitian

24 Desember 2013

Yth. Ketua Yayasan Auladuna Kota Bengkulu
Di Bengkulu

Untuk kelancaran dalam penulisan Skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian / pengambilan data kepada:

Nama : Relisty
NPM : A11111161
Program Studi : PAUD SKGJ
Tempat penelitian : TKIT Auladuna Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 27 Desember s.d 27 Januari 2014

dengan judul : "Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Kelompok di kelas A4 TKIT Auladuna Kota Bengkulu". Proposal terlampir.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Prof. Dr. Bambang Sahono, M.Pd
NIP.19591015 198503 1 016

Tembusan :
Yth. Dekan FKIP Sebagai Laporan

PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI TEMAN SEJAWAT

Yang yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wiwit Supriatin, S.Pd. Aud

Tempat mengajar : TKIT Auladuna

Alamat : Kebun Tebeng Bengkulu

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi teman sejawat yang akan memberi nilai dan masukan terhadap pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Relisty

NPM : A11111161

Program Studi : Program Sarjana Kependidikan Bagi

Guru Dalam Jabatan

Dengan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Bengkulu, Mei 2014
Teman sejawat

Wiwit Supriatin, S. Pd. Aud

PEDOMAN KRITERIA PENILAIAN HASIL SOSIAL ANAK

NO	ASPEK	KRITERIA ATAU KATEGORI PENILAIAN		
		BAIK	CUKUP	KURANG
		3	2	1
1	Mengikuti aturan bermain	Anak sudah mampu mengikuti permainan	Anak belum paham cara-cara bermain	Anak diam saja
2	Sabar menunggu giliran	Anak sudah mengerti dan ikut aturan bermain	Anak selalu antusias dalam bermain	Anak tidak sabar dalam menunggu
3	Anak bekerja sama	Anak setiap bermain ada kekompakkannya	Anak mengerti aturan kerja sama	Anak tidak mau kerja sama
4	Anak dapat bersikap ramah sesama teman	Anak selalu ramah dengan teman kelompoknya	Anak sudah baik dengan teman	Anak diam saja

LEMBAR OBSERVASI GURU

Penelitian Tindakan Kelas

Sekolah : Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu
Auladuna Kota Bengkulu
Kelompok : A4
Bidang Pengembangan : Sosial
Siklus Ke : 2

No	Kegiatan	3	2	1
	A. Kegiatan Awal			
	Guru mengecek keadaan siswa			
	Guru mengabsen siswa			
	Guru melakukan apersepsi			
	Guru memberikan motivasi			
	Guru mengajak anak berdoa bersama			
	Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai			
	B. Kegiatan Inti			
	Guru membentuk kelompok bermain			
	Guru memberikan pengarahan dan aturan dalam permainan			
	Guru membimbing kegiatan bermain kelompok			
	Guru mengamati jalannya kegiatan bermain kelompok			
	Guru memberikan penghargaan dan penguatan			
	Guru mengadakan dialog dengan siswa			
	C. Kegiatan Penutup			
	Guru bersama siswa melaksanakan apersepsi dengan mengungkapkan kembali kegiatan yang telah dilaksanakan			
	Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil kegiatan belajar			

Catatan :

Beri tanda (v) pada kolom ya atau tidak bila tidak sesuai dengan aspek

Bengkulu, 2014
Observer I

Wiwit Supriatin, S. Pd. Aud

Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Sosial Anak

Tema/ subtema : Binatang Ciptaan Allah

Hari/tanggal : Rabu, 15 Januari 2014

Siklus/ pertemuan : 1/1

No	Nama Anak	Aspek yang diteliti								Jumlah rata-rata	Persentase
		Anak mengikuti aturan bermain		Sabar menunggu giliran		Kerja sama		Sikap ramah			
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2		
1	Ara	3	1	1	2	2	3	2	3		
2	Aulia	2	1	1	2	2	3	2	3		
3	Athiroh	3	1	2	2	2	3	2	2		
4	Dihan	1	2	2	2	2	3	3	2		
5	Bilqist	1	1	2	2	2	2	2	2		
6	Azzam	1	1	2	1	2	2	3	2		
7	Diva	1	1	2	3	2	2	2	3		
8	Daffa	2	2	2	3	2	2	2	3		
9	Fadel	2	2	2	3	2	2	2	2		
10	Fauzan	1	2	2	2	1	2	2	2		
11	Firaas	2	3	2	2	1	2	2	2		
12	Kasih	1	3	2	2	1	2	2	2		
13	Nadzif	2	2	2	2	1	2	2	2		
14	Fallah	1	2	2	2	1	1	2	2		
15	Marwah	2	2	2	2	2	1	2	2		
16	Raihan	2	2	2	2	2	1	2	2		
17	Sayyef	2	2	2	2	2	1	1	1		
18	Kevin	1	3	2	2	2	1	1	1		
19	Ojan	3	2	2	2	2	1	1	1		
20	Hilwa	2	1	1	2	2	1	1	1		
21	Queen	2	1	1	1	1	1	1	1		
22	Zera	1	1	1	1	1	1	1	1		

Jumlah	36	38	40	47	47	39				
Rata-rata	3,7		45		45					
Ketuntasan Belajar	$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+10}{2} = 10$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+13}{2} = 11$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+13}{2} = 11$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+16}{2} = 13$			
Persentase	$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{10}{22} \times 100 = 45\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{11}{22} \times 100 = 52\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{11}{22} \times 100 = 52\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{13}{22} \times 100 = 59\%$			
Kriteria Penelitian										

Keterangan :

P1 : pengamat 1

P2 : Pengamat 2

Keterangan nilai pada kolom :

Poin	Criteria
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

keterangan jumlah interval :

Interval	Kriteria
80-100%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
Kurang 50%	

Pengamat 1

Pengamat 2

Relisty

Wiwit Supriatin, S.Pd. Aud

Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Sosial Anak

Tema/ subtema : Binatang Ciptaan Allah

Hari/tanggal : Rabu, 15 Januari 2014

Siklus/ pertemuan : 1/1

No	Nama Anak	Aspek yang diteliti								Jumlah rata-rata	Persentase
		Anak mengikuti aturan bermain		Sabar menunggu giliran		Kerja sama		Sikap ramah			
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2		
1	Ara	3	1	1	2	2	3	2	3		
2	Aulia	2	1	1	2	2	3	2	3		
3	Athiroh	3	1	2	2	2	3	2	2		
4	Dihan	1	2	2	2	2	3	3	2		
5	Bilqist	1	1	2	2	2	2	2	2		
6	Azzam	1	1	2	1	2	2	3	2		
7	Diva	1	1	2	3	2	2	2	3		
8	Daffa	2	2	2	3	2	2	2	3		
9	Fadel	2	2	2	3	2	2	2	2		
10	Fauzan	1	2	2	2	1	2	2	2		
11	Firaas	2	3	2	2	1	2	2	2		
12	Kasih	1	3	2	2	1	2	2	2		
13	Nadzif	2	2	2	2	1	2	2	2		
14	Fallah	1	2	2	2	1	1	2	2		
15	Marwah	2	2	2	2	2	1	2	2		
16	Raihan	2	2	2	2	2	1	2	2		
17	Sayyef	2	2	2	2	2	1	1	1		
18	Kevin	1	3	2	2	2	1	1	1		
19	Ojan	3	2	2	2	2	1	1	1		
20	Hilwa	2	1	1	2	2	1	1	1		
21	Queen	2	1	1	1	1	1	1	1		
22	Zera	1	1	1	1	1	1	1	1		

Jumlah	36	38	40	47	47	39				
Rata-rata	3,7		45		45					
Ketuntasan Belajar	$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+10}{2} = 10$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+13}{2} = 11$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+13}{2} = 11$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+16}{2} = 13$			
Persentase	$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{10}{22} \times 100 = 45\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{11}{22} \times 100 = 52\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{11}{22} \times 100 = 52\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{13}{22} \times 100 = 59\%$			
Kriteria Penelitian										

Keterangan :

P1 : pengamat 1

P2 : Pengamat 2

Keterangan nilai pada kolom :

Poin	Criteria
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Pengamat 1

Relisty

keterangan jumlah interval :

Interval	Kriteria
80-100%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
Kurang 50%	

Pengamat 2

Wiwit Supriatin, S.Pd. Aud

Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Sosial Anak

Tema/ subtema : Binatang Ciptaan Allah

Hari/tanggal : Rabu, 15 Januari 2014

Siklus/ pertemuan : 1/1

No	Nama Anak	Aspek yang diteliti								Jumlah rata-rata	Persentase
		Anak mengikuti aturan bermain		Sabar menunggu giliran		Kerja sama		Sikap ramah			
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2		
1	Ara	3	1	1	2	2	3	2	3		
2	Aulia	2	1	1	2	2	3	2	3		
3	Athiroh	3	1	2	2	2	3	2	2		
4	Dihan	1	2	2	2	2	3	3	2		
5	Bilqist	1	1	2	2	2	2	2	2		
6	Azzam	1	1	2	1	2	2	3	2		
7	Diva	1	1	2	3	2	2	2	3		
8	Daffa	2	2	2	3	2	2	2	3		
9	Fadel	2	2	2	3	2	2	2	2		
10	Fauzan	1	2	2	2	1	2	2	2		
11	Firaas	2	3	2	2	1	2	2	2		
12	Kasih	1	3	2	2	1	2	2	2		
13	Nadzif	2	2	2	2	1	2	2	2		
14	Fallah	1	2	2	2	1	1	2	2		
15	Marwah	2	2	2	2	2	1	2	2		
16	Raihan	2	2	2	2	2	1	2	2		
17	Sayyef	2	2	2	2	2	1	1	1		
18	Kevin	1	3	2	2	2	1	1	1		
19	Ojan	3	2	2	2	2	1	1	1		
20	Hilwa	2	1	1	2	2	1	1	1		
21	Queen	2	1	1	1	1	1	1	1		
22	Zera	1	1	1	1	1	1	1	1		

Jumlah	36	38	40	47	47	39				
Rata-rata	3,7		45		45					
Ketuntasan Belajar	$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+10}{2} = 10$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+13}{2} = 11$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+13}{2} = 11$		$\frac{p1+p2}{2} = \frac{10+16}{2} = 13$			
Persentase	$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{10}{22} \times 100 = 45\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{11}{22} \times 100 = 52\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{11}{22} \times 100 = 52\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{13}{22} \times 100 = 59\%$			
Kriteria Penelitian										

Keterangan :

P1 : pengamat 1

P2 : Pengamat 2

Keterangan nilai pada kolom :

Poin	Criteria
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Pengamat 1

Relisty

keterangan jumlah interval :

Interval	Kriteria
80-100%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
Kurang 50%	

Pengamat 2

Wiwit Supriatin, S.Pd. Aud

Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Sosial Anak

Tema/ subtema : Binatang Ciptaan Allah

Hari/tanggal : Rabu, 15 Januari 2014

Siklus/ pertemuan : 1/1

No	Nama Anak	Aspek yang diteliti								Jumlah rata-rata	Persentase
		Anak mengikuti aturan bermain		Sabar menunggu giliran		Kerja sama		Sikap ramah			
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2		
1	Ara	3	1	1	2	2	3	2	3		
2	Aulia	2	1	1	2	2	3	2	3		
3	Athiroh	3	1	2	2	2	3	2	2		
4	Dihan	1	2	2	2	2	3	3	2		
5	Bilqist	1	1	2	2	2	2	2	2		
6	Azzam	1	1	2	1	2	2	3	2		
7	Diva	1	1	2	3	2	2	2	3		
8	Daffa	2	2	2	3	2	2	2	3		
9	Fadel	2	2	2	3	2	2	2	2		
10	Fauzan	1	2	2	2	1	2	2	2		
11	Firaas	2	3	2	2	1	2	2	2		
12	Kasih	1	3	2	2	1	2	2	2		
13	Nadzif	2	2	2	2	1	2	2	2		
14	Fallah	1	2	2	2	1	1	2	2		
15	Marwah	2	2	2	2	2	1	2	2		
16	Raihan	2	2	2	2	2	1	2	2		
17	Sayyef	2	2	2	2	2	1	1	1		
18	Kevin	1	3	2	2	2	1	1	1		
19	Ojan	3	2	2	2	2	1	1	1		
20	Hilwa	2	1	1	2	2	1	1	1		
21	Queen	2	1	1	1	1	1	1	1		
22	Zera	1	1	1	1	1	1	1	1		

Jumlah	36	38	40	47	47	39				
Rata-rata	3,7		45		45					
Ketuntasan Belajar	$\frac{p1+p2=10+10}{2}=10$		$\frac{p1+p2=10+13}{2}=11$		$\frac{p1+p2=10+13}{2}=11$		$\frac{p1+p2=10+16}{2}=13$			
Persentase	$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{10}{22} \times 100 = 45\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{11}{22} \times 100 = 52\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{11}{22} \times 100 = 52\%$		$p = \frac{f}{N} \times 100\%$ $= \frac{13}{22} \times 100 = 59\%$			
Kriteria Penelitian										

Keterangan :

P1 : pengamat 1

P2 : Pengamat 2

Keterangan nilai pada kolom :

Poin	Criteria
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Pengamat 1

Relisty

keterangan jumlah interval :

Interval	Kriteria
80-100%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
Kurang 50%	

Pengamat 2

Wiwit Supriatin, S.Pd. Aud

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELAS

KELOMPOK : A

SEMESTER/PUTARAN : I/4

TEMA/SUB TEMA : Binatang Ciptaan Allah/Ayo mengenal Kucing

Hari / Tgl : Rabu/ 22/1/2014

INDIKATOR	KEGIATAN	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
			ALAT	3	2	1
<ul style="list-style-type: none"> • Praktek membaca Tahsin(PAI.VI.12) • Menyebutkan symbol-symbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (BHS 10.1.1) • Menggambar bebas dengan berbagai media (FM 6.1.1) 	<p>JURNAL PAGI (07.15-08.15)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca tahsin • Kegiatan keaksaraan • Menggambar bebas 	<p>Buku tahsin Kartu kosa kata dan kartu gambar</p> <p>Buku gambar pensil, krayon</p>	<p>Unjuk kerja Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami peraturan (SOSEM 11.1) • Melakukan permainan fisik dengan teratur (FM 3.1.2) • Menghafal 15 surat juz 	<p>MATERI PAGI (08.15-09.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca ikrar • Gross Motor "....." 	<p>Guru dan anak Halaman/kelas</p> <p>JUZ Ammah</p>	<p>Unjuk Kerja Unjuk kerja</p> <p>Unjuk</p>			

<p>ammah (PAI.I.4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghafal 22 do'a harian (PAI III.5) • Menghafal 20 hadits anak (PAI II.5) • Menjawab pertanyaan tentang informasi atau keterangan (BHS 4.1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • PL : membaca surat Al Ikhlas • Pl: membaca do,a sesudah makan • PL : Membaca hadits "Larangan marah" • Bedah tema Tentang "Kucing" 	<p>Buku Panduan Do'a dan hadist</p> <p>Poster/gambar Papan tulis, spidol</p>	<p>kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Bercakap-cakap</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Membersihkan diri sendiri dengan sedikit bantuan missal mencuci tangan (FM 1.5.1) • Menjawab tentang keterangan/informasi (4.1.1) • Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan(AM.2.1.1) • Merapikan peralatan makan setelah digunakan (FM 5.1.2) <p>. Bersedia bermain dengan teman.(8.1.3)</p>	<p>ISTIRAHAT (09.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung mencuci tangan dengan melaksanakan adab-adabnya dinpandu oleh guru kelas • Bercakap-cakap tentang kandungan menu makanan rizki Allah • Praktek langsung makan bersama dengan mempraktekan 	<p>Air , sabun cuci tangan, serbet</p> <p>Guru dan anak</p> <p>Piring, mangkok, sendok, serbet</p> <p>. holahop</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>			

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELAS

KELOMPOK : A

SEMESTER/PUTARAN : I/4

TEMA/SUB TEMA : Binatang Ciptaan Allah/Ayo mengenal Kucing

Hari / Tgl : Rabu/ 22/1/2014

INDIKATOR	KEGIATAN	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
			ALAT	3	2	1
<ul style="list-style-type: none"> • Praktek membaca Tahsin(PAI.VI.12) • Menyebutkan symbol-symbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (BHS 10.1.1) • Menggambar bebas dengan berbagai media (FM 6.1.1) 	<p>JURNAL PAGI (07.15-08.15)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca tahsin • Kegiatan keaksaraan • Menggambar bebas 	<p>Buku tahsin Kartu kosa kata dan kartu gambar</p> <p>Buku gambar pensil, krayon</p>	<p>Unjuk kerja Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami peraturan (SOSEM 11.1) • Melakukan permainan fisik dengan teratur (FM 3.1.2) • Menghafal 15 surat juz 	<p>MATERI PAGI (08.15-09.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca ikrar • Gross Motor "....." 	<p>Guru dan anak Halaman/kelas</p> <p>JUZ Ammah</p>	<p>Unjuk Kerja Unjuk kerja</p> <p>Unjuk</p>			

<p>ammah (PAI.I.4)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghafal 22 do'a harian (PAI III.5) Menghafal 20 hadits anak (PAI II.5) Menjawab pertanyaan tentang informasi atau keterangan (BHS 4.1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> PL : membaca surat Al Ikhlas Pl: membaca do,a sesudah makan PL : Membaca hadits "Larangan marah" Bedah tema Tentang "Kucing" 	<p>Buku Panduan Do'a dan hadist</p> <p>Poster/gambar Papan tulis, spidol</p>	<p>kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Bercakap-cakap</p>			
<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan diri sendiri dengan sedikit bantuan missal mencuci tangan (FM 1.5.1) Menjawab tentang keterangan/informasi (4.1.1) Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan(AM.2.1.1) Merapikan peralatan makan setelah digunakan (FM 5.1.2) <p>. Bersedia bermain dengan teman.(8.1.3)</p>	<p>ISTIRAHAT (09.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung mencuci tangan dengan melaksanakan adab-adabnya dinpandu oleh guru kelas Bercakap-cakap tentang kandungan menu makanan rizki Allah Praktek langsung makan bersama dengan mempraktekan 	<p>Air , sabun cuci tangan, serbet</p> <p>Guru dan anak</p> <p>Piring, mangkok, sendok, serbet</p> <p>. holahop</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>			

	<p>adab-adab Rasulullah SAW</p> <p>KEGIATAN SENTRA (09.30-11.00)</p> <p>. Bermain tepuk konsentrasi</p> <p>. Bermain halo- halo apa kabar kawan</p> <p>. Bermain hola hop</p>					
--	--	--	--	--	--	--

KETERANGAN :

- 1 = Baik
- 2 = cukup
- 3 = kurang

Mengetahui
Kepala sekolah TKIT Auladuna

Bengkulu,
Guru Kelas Guru pendamping

Fitriati
NIPY : 1720107932

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELAS

KELOMPOK : A

SEMESTER/PUTARAN : I/4

TEMA/SUB TEMA : Binatang Ciptaan Allah/Ayo mengenal Kucing

Hari / Tgl : Rabu/ 22/1/2014

INDIKATOR	KEGIATAN	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
			ALAT	3	2	1
<ul style="list-style-type: none"> • Praktek membaca Tahsin(PAI.VI.12) • Menyebutkan symbol-symbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (BHS 10.1.1) • Menggambar bebas dengan berbagai media (FM 6.1.1) 	<p>JURNAL PAGI (07.15-08.15)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca tahsin • Kegiatan keaksaraan • Menggambar bebas 	<p>Buku tahsin Kartu kosa kata dan kartu gambar</p> <p>Buku gambar pensil, krayon</p>	<p>Unjuk kerja Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami peraturan (SOSEM 11.1) • Melakukan permainan fisik dengan teratur (FM 3.1.2) • Menghafal 15 surat juz 	<p>MATERI PAGI (08.15-09.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca ikrar • Gross Motor "....." 	<p>Guru dan anak Halaman/kelas</p> <p>JUZ Ammah</p>	<p>Unjuk Kerja Unjuk kerja</p> <p>Unjuk</p>			

<p>ammah (PAI.I.4)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghafal 22 do'a harian (PAI III.5) Menghafal 20 hadits anak (PAI II.5) Menjawab pertanyaan tentang informasi atau keterangan (BHS 4.1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> PL : membaca surat Al Ikhlas Pl: membaca do,a sesudah makan PL : Membaca hadits "Larangan marah" Bedah tema Tentang "Kucing" 	<p>Buku Panduan Do'a dan hadist</p> <p>Poster/gambar Papan tulis, spidol</p>	<p>kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Bercakap-cakap</p>			
<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan diri sendiri dengan sedikit bantuan missal mencuci tangan (FM 1.5.1) Menjawab tentang keterangan/informasi (4.1.1) Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan(AM.2.1.1) Merapikan peralatan makan setelah digunakan (FM 5.1.2) <p>. Bersedia bermain dengan teman.(8.1.3)</p>	<p>ISTIRAHAT (09.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung mencuci tangan dengan melaksanakan adab-adabnya dinpandu oleh guru kelas Bercakap-cakap tentang kandungan menu makanan rizki Allah Praktek langsung makan bersama dengan mempraktekan 	<p>Air , sabun cuci tangan, serbet</p> <p>Guru dan anak</p> <p>Piring, mangkok, sendok, serbet</p> <p>. holahop</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>			

	<p>adab-adab Rasulullah SAW</p> <p>KEGIATAN SENTRA (09.30-11.00)</p> <p>. Bermain tepuk konsentrasi</p> <p>. Bermain halo- halo apa kabar kawan</p> <p>. Bermain hola hop</p>					
--	--	--	--	--	--	--

KETERANGAN :

- 1 = Baik
2 = cukup
3 = kurang

Mengetahui
Kepala sekolah TKIT Auladuna

Bengkulu,
Guru Kelas Guru pendamping

Fitriati
NIPY : 1720107932

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELAS

KELOMPOK : A

SEMESTER/PUTARAN : I/4

TEMA/SUB TEMA : Binatang Ciptaan Allah/Ayo mengenal Kucing

Hari / Tgl : Rabu/ 22/1/2014

INDIKATOR	KEGIATAN	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
			ALAT	3	2	1
<ul style="list-style-type: none"> • Praktek membaca Tahsin(PAI.VI.12) • Menyebutkan symbol-symbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (BHS 10.1.1) • Menggambar bebas dengan berbagai media (FM 6.1.1) 	<p>JURNAL PAGI (07.15-08.15)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca tahsin • Kegiatan keaksaraan • Menggambar bebas 	<p>Buku tahsin Kartu kosa kata dan kartu gambar</p> <p>Buku gambar pensil, krayon</p>	<p>Unjuk kerja Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami peraturan (SOSEM 11.1) • Melakukan permainan fisik dengan teratur (FM 3.1.2) • Menghafal 15 surat juz 	<p>MATERI PAGI (08.15-09.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca ikrar • Gross Motor "....." 	<p>Guru dan anak Halaman/kelas</p> <p>JUZ Ammah</p>	<p>Unjuk Kerja Unjuk kerja</p> <p>Unjuk</p>			

<p>ammah (PAI.I.4)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghafal 22 do'a harian (PAI III.5) Menghafal 20 hadits anak (PAI II.5) Menjawab pertanyaan tentang informasi atau keterangan (BHS 4.1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> PL : membaca surat Al Ikhlas Pl: membaca do,a sesudah makan PL : Membaca hadits "Larangan marah" Bedah tema Tentang "Kucing" 	<p>Buku Panduan Do'a dan hadist</p> <p>Poster/gambar Papan tulis, spidol</p>	<p>kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Bercakap-cakap</p>			
<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan diri sendiri dengan sedikit bantuan missal mencuci tangan (FM 1.5.1) Menjawab tentang keterangan/informasi (4.1.1) Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan(AM.2.1.1) Merapikan peralatan makan setelah digunakan (FM 5.1.2) <p>. Bersedia bermain dengan teman.(8.1.3)</p>	<p>ISTIRAHAT (09.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung mencuci tangan dengan melaksanakan adab-adabnya dinpandu oleh guru kelas Bercakap-cakap tentang kandungan menu makanan rizki Allah Praktek langsung makan bersama dengan mempraktekan 	<p>Air , sabun cuci tangan, serbet</p> <p>Guru dan anak</p> <p>Piring, mangkok, sendok, serbet</p> <p>. holahop</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>			

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELAS

KELOMPOK : A

SEMESTER/PUTARAN : I/4

TEMA/SUB TEMA : Binatang Ciptaan Allah/Ayo mengenal Kucing

Hari / Tgl : Rabu/ 22/1/2014

INDIKATOR	KEGIATAN	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
			ALAT	3	2	1
<ul style="list-style-type: none"> • Praktek membaca Tahsin(PAI.VI.12) • Menyebutkan symbol-symbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (BHS 10.1.1) • Menggambar bebas dengan berbagai media (FM 6.1.1) 	<p>JURNAL PAGI (07.15-08.15)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca tahsin • Kegiatan keaksaraan • Menggambar bebas 	<p>Buku tahsin Kartu kosa kata dan kartu gambar</p> <p>Buku gambar pensil, krayon</p>	<p>Unjuk kerja Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami peraturan (SOSEM 11.1) • Melakukan permainan fisik dengan teratur (FM 3.1.2) • Menghafal 15 surat juz 	<p>MATERI PAGI (08.15-09.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca ikrar • Gross Motor "....." 	<p>Guru dan anak Halaman/kelas</p> <p>JUZ Ammah</p>	<p>Unjuk Kerja Unjuk kerja</p> <p>Unjuk</p>			

<p>ammah (PAI.I.4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghafal 22 do'a harian (PAI III.5) • Menghafal 20 hadits anak (PAI II.5) • Menjawab pertanyaan tentang informasi atau keterangan (BHS 4.1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • PL : membaca surat Al Ikhlas • Pl: membaca do,a sesudah makan • PL : Membaca hadits "Larangan marah" • Bedah tema Tentang "Kucing" 	<p>Buku Panduan Do'a dan hadist</p> <p>Poster/gambar Papan tulis, spidol</p>	<p>kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Bercakap-cakap</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Membersihkan diri sendiri dengan sedikit bantuan missal mencuci tangan (FM 1.5.1) • Menjawab tentang keterangan/informasi (4.1.1) • Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan(AM.2.1.1) • Merapikan peralatan makan setelah digunakan (FM 5.1.2) <p>. Bersedia bermain dengan teman.(8.1.3)</p>	<p>ISTIRAHAT (09.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung mencuci tangan dengan melaksanakan adab-adabnya dinpandu oleh guru kelas • Bercakap-cakap tentang kandungan menu makanan rizki Allah • Praktek langsung makan bersama dengan mempraktekan 	<p>Air , sabun cuci tangan, serbet</p> <p>Guru dan anak</p> <p>Piring, mangkok, sendok, serbet</p> <p>. holahop</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>			

	<p>adab-adab Rasulullah SAW</p> <p>KEGIATAN SENTRA (09.30-11.00)</p> <p>. Bermain tepuk konsentrasi</p> <p>. Bermain halo- halo apa kabar kawan</p> <p>. Bermain hola hop</p>					
--	--	--	--	--	--	--

KETERANGAN :

- 1 = Baik
- 2 = cukup
- 3 = kurang

Mengetahui
Kepala sekolah TKIT Auladuna

Bengkulu,
Guru Kelas Guru pendamping

Fitriati
NIPY : 1720107932

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELAS

KELOMPOK : A

SEMESTER/PUTARAN : I/4

TEMA/SUB TEMA : Binatang Ciptaan Allah/Ayo mengenal Kucing

Hari / Tgl : Rabu/ 22/1/2014

INDIKATOR	KEGIATAN	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
			ALAT	3	2	1
<ul style="list-style-type: none"> • Praktek membaca Tahsin(PAI.VI.12) • Menyebutkan symbol-symbol huruf vokal dan konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar (BHS 10.1.1) • Menggambar bebas dengan berbagai media (FM 6.1.1) 	<p>JURNAL PAGI (07.15-08.15)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca tahsin • Kegiatan keaksaraan • Menggambar bebas 	<p>Buku tahsin Kartu kosa kata dan kartu gambar</p> <p>Buku gambar pensil, krayon</p>	<p>Unjuk kerja Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami peraturan (SOSEM 11.1) • Melakukan permainan fisik dengan teratur (FM 3.1.2) • Menghafal 15 surat juz 	<p>MATERI PAGI (08.15-09.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung membaca ikrar • Gross Motor "....." 	<p>Guru dan anak Halaman/kelas</p> <p>JUZ Ammah</p>	<p>Unjuk Kerja Unjuk kerja</p> <p>Unjuk</p>			

<p>ammah (PAI.I.4)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghafal 22 do'a harian (PAI III.5) Menghafal 20 hadits anak (PAI II.5) Menjawab pertanyaan tentang informasi atau keterangan (BHS 4.1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> PL : membaca surat Al Ikhlas Pl: membaca do,a sesudah makan PL : Membaca hadits "Larangan marah" Bedah tema Tentang "Kucing" 	<p>Buku Panduan Do'a dan hadist</p> <p>Poster/gambar Papan tulis, spidol</p>	<p>kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Bercakap-cakap</p>			
<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan diri sendiri dengan sedikit bantuan missal mencuci tangan (FM 1.5.1) Menjawab tentang keterangan/informasi (4.1.1) Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan(AM.2.1.1) Merapikan peralatan makan setelah digunakan (FM 5.1.2) <p>. Bersedia bermain dengan teman.(8.1.3)</p>	<p>ISTIRAHAT (09.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung mencuci tangan dengan melaksanakan adab-adabnya dinpandu oleh guru kelas Bercakap-cakap tentang kandungan menu makanan rizki Allah Praktek langsung makan bersama dengan mempraktekan 	<p>Air , sabun cuci tangan, serbet</p> <p>Guru dan anak</p> <p>Piring, mangkok, sendok, serbet</p> <p>. holahop</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>			

	<p>adab-adab Rasulullah SAW</p> <p>KEGIATAN SENTRA (09.30-11.00)</p> <p>. Bermain tepuk konsentrasi</p> <p>. Bermain halo- halo apa kabar kawan</p> <p>. Bermain hola hop</p>					
--	--	--	--	--	--	--

KETERANGAN :

- 1 = Baik
- 2 = cukup
- 3 = kurang

Mengetahui
Kepala sekolah TKIT Auladuna

Bengkulu,
Guru Kelas Guru pendamping

Fitriati
NIPY : 1720107932

Foto- foto Kegiatan Bermain Anak



Guru menjelaskan permainan Bermacam2
suana anak-anak bermain tepuk
tepuk- tepuk



Anak Bermain tepuk Konsentrasi menyebutkan
nama temen- temanya.





Bu Guru menjelaskan alat permainan. Bu guru memberikan contoh cara
Suasana Kegiatan Bermain



Bu Guru menjelaskan cara bermain Bu guru memberikan contoh kepada
 Suasana Kegiatan Bermain
 Kepada Anak Anak aturan berma



Guru Menjelaskan cara Bermain
Suasana Bermain Balok
Balok



Guru Menjelaskan aturan Bermain





RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Ulu Kinal pada tanggal 2 Februari 1978 dari ayah yang bernama Wadri (alm) dan Ibu Surnah (almh). Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara. Menyelesaikan pendidikan SDN 62 Kota Bengkulu lulus pada tahun 1992. Melanjutkan ke jenjang SMP PGRI Bengkulu dan lulus tahun 1995 kemudian melanjutkan ke SMKK Negeri Bengkulu lulus tahun 1998. Penulis melanjutkan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Program Studi D1 PGTK Iqra di Jakarta lulus tahun 2003. Pada bulan Februari 2011 penulis kuliah di Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Sarjana (S1) Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan Universitas Bengkulu